ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

číslo 66 99 Kč

EXCALIBUR

cena 99 Kč

9 771210 112005 66

recenze

Blaster!

Hrozba z kosmu

Jack Orlando

A CINEMATIC ADVENTURE

Oba mají po starostech

počítače

SIGNUM

Správná volba.

leasing!

5 let
záruka

Maxmilián Lenota je podnikatel. Obchoduje se sběrnými surovinami stejné jako jeho konkurent, pan Hugo Chytrý. Oba jednoho dne dospěli k názoru, že nutně potřebují počítač. Pan Lenota šel do nejbližšího obchodu a tam jej koupil. Pan Chrytý porovnával nabídky různých firem, až objevil počítače Signum. Zjistil, že zde pořídí stejný počítač jako pan Lenota za téměř poloviční cenu. Kromě toho nemusí mít po ruce hotovost, protože Signum prodává celý svůj sortiment také na výhodný leasing. Jedině počítače Signum mají pětiletou garanci. Jednoho dne počítač pana Lenoty zachrochtal a zhasnul na věky. Pro pana Lenotu to znamenalo katastrofu - celá firma se zhroutila. Teď už si mohl vybrat jen, zda skočí z mostu nebo si vezme provaz a půjde se k rybníku zastřelit. Pan Chytrý měl radost: konkurenční firma byla v troskách a věděl, že u firmy Signum lze sehnat nejen počítač, ale také jednotlivé komponenty, software, hry a vše co má s počítači něco společného. Pan Lenota si vybral provaz. Pan Chytrý si vybral počítače Signum. Správná volba.

super ceny

hardware, software, multimedia, hry
internet, sítě a mobilní telefony

zasíláme i na dobírku!

Signum, Slezská 108, Praha 2
tel/fax: 02/71736177
P.ACC. Litvínov, Náměstí míru 28
tel/fax: 035/58528
Centrála Signum, Haškova 1582, Roztoky
tel/fax: 02/90040671
http://www.signumnet.com
email:sales@signumnet.com

Vážení čtenáři Excaliburu!

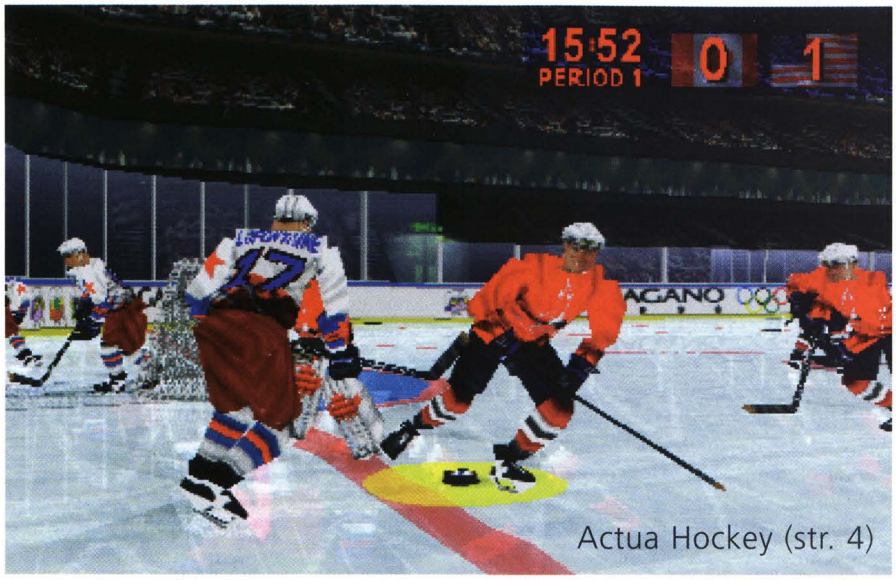
PÁR SLOV PRO TY, KTEŘÍ EXCALIBURU DRŽÍ PALCE

Čas plyne, a co jednou pomine, už se nevrátí. Navždy pryč je zlatá éra prvních Excaliburů, jejichž nezaměnitelnou atmosféru jistě mnozí z vás pamatují. Už se na něj nestojí fronty, už není tím jediným časopisem o počítačových hrách.

Máme novou dobu a na našem trhu je zcela jiná situace než před osmi lety. Excalibur prošel řadou lepších či horších období a prodělal nějaké ty změny. Ale už se nelze vrátit zpět. Existuje jediná cesta, a ta vede vpřed. Musíme po ní vykročit, ať se nám to líbí nebo ne. Zapomeňme na chvíli na to, čím Excalibur byl a soustřeďme se na to, jaký je a čím bude. Chceme, aby se Vám líbil a splňoval všechna kritéria, která si pro něj stanovíte. Od toho jsme tady. Já a Legie.

První věc, kterou se nám s úspěchem podařilo odstranit ve velice krátké době, je (spíše byla) nepravidelnost. Chrlíme teď nová čísla s pravidelností ve všech Sférách nevídanou a nemyslím si, že by něco snižoval fakt, že časopis tvoří jen 16 stran. Je tu ještě CD, jehož příprava není zrovna procházkou růžovým (ani jiným) sadem. Přitom se soustřeďujeme na aktuálnost, která se zatím příliš nemůže (v tištěné části) projevit, protože při tak malém počtu stran je těžké rozhodnout, které hře dáme přednost.

I tak však na vás myslíme a zvyšujeme počet recenzí pro PC (Amiga si drží svůj dobrý standard). Tohle číslo je tak trochu o sportu, ale dvě hry od Topware jistě potěší i odpůrce tělesné výchovy. A jak si jistě všimnete, již první členové Legie nechali v tomto čísle odkápnout svou recenzorátorskou (tfuj!) slinu, jejíž chuť a vzhled naznačuje, že se z temných dimenzí Zániku a Zrození nepřihnali zbytečně.



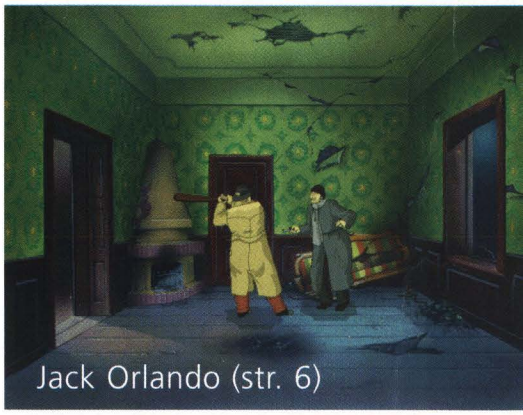
Actua Hockey (str. 4)

Dobrou zprávu máme pro všechny příznivce Dračího doupěte. Excalibur se podílí na turnaji v této hře na hrdiny, kteréžto informace o něm naleznete uvnitř čísla. Jak vidíte, myslíme i na ty, kteří si občas nějaký ten dungeon chtějí projít nejenom na obrazovkách monitorů.

Všechny věrné čtenáře však jistě zajímá, kdy že se konečně znovu dočkají tlustého Excaliburu. Brzy! Mohl bych Vám samozřejmě s přesností (téměř na den!) prozradit, kdy nastane Čas vzkříšení, ale nemohu Vás přeci ochudit o dar Překvapení. Jen snad prozradím, že to bude dříve, než si zabalíte saky paky (raky khaki) a vyrazíte na prázdniny, popř. užívat si dovolené. A zatímco Vy si budete užívat někde v Tramtárii (to je na jih od Atlantidy), my budeme dál za letních vlahých nocí, kdy cikády cvrkají, kuličky cvrnkají, kytary brnkají (?), v potu tváře při měsíce září připravovat další číslo Vašeho Excaliburu.

Zarážející je ovšem to, mí milí čtenáři, že nám vůbec nepíšete. Marně se ptáme mágů a věštkyň, nikdo nám nemůže dát odpověď. Proč? Proč nám nepíšete? To nás už vůbec nemáte rádi (fňuk fňuk...)?

No nic, život jde dál a každý z nás je prach a v prach se obrátí. Hlasy z temnoty


Jack Orlando (str. 6)

škemrají o každou minutu noci a nesmrtelní válečníci s meči v rukou čekají na svého Krále. Stejné očekávání číhá ve všech dimenzích a je i ve Vás. Věřte, že se je na co těšit. Zůstaňte nám věrní a vyčkejte Času vzkříšení! Pak dostanete všechno, co jste očekávali a možná i něco navíc...

Sejdeme se na počátku května u dalšího čísla Excaliburu.

Váš Přítel

World League Basketball (str. 5)

Blaster! (str. 7)

IMPRESSUM **EXCALIBUR.** Časopis počítačových her. **ISSN** 1210-1125. Založeno 1990. **Šéfredaktor:** Martin Ludvík. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Šéfredaktor Amiga MAX:** Josef Komárek (Joe). **E-mail:** josef.k@usa.net. **Redaktor:** Miroslav Martinka (Mirek). **Autoři:** Martin Tuček (Martin), Jan Pečenka (Johnie), Michal Koudelka (Terminator 2). **Internet:** http://pard.sh.cvut.cz/amigamax **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafika, DTP:** Excalibur. Podávání novinových zásilek povoleno ŘPP Praha č.j. 72/96 ze dne 22.2.1996. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík. **Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1998.**

Actua Ice Hockey

ANEB KDYŽ JE GOLF LEPŠÍ HOKEJE

Když jsem se v minulém čísle zmiňoval o tom, že mám mnohem raději hokej než golf, netušil jsem, že se Actua Ice Hockey objeví u mého počítače tak rychle.

K testování jsme se u počítače sesedli hned tři, abychom změřili síly a po vzoru našich hokejových reprezentantů zkusili získat zlato. Nový hokej od Gremlinů se totiž odehrává na před nedávnem proběhlé olympiádě.

Při volbě typu hry jsme bez meškání zvolili olympijský turnaj a vybrali si mužstva, která zde mají přidělené hvězdičky podle své vyspělosti a síly. Dost velkým překvapením byly čtyři hvězdičky (maximum je pět) u našeho týmu.

První zápas na ledě, který ve středu zdobil Naganský květ a olympijské kruhy, jsem vedl proti člověku. Ovládání se nezdálo na první pohled obtížné, a tak jsme se pustili do hry.

Zpočátku vše vypadalo v pořádku. Maje na paměti NHL 98 prováděl jsem srovnání grafiky, hudby, hratelnosti, ale časem jsem od toho opustil, neboť jsem pochopil, že to postrádá smysl. Led sledujete ze strany a zhora stálou kamerou, která je umístěna na jedné z tribun. To zlepšuje přehlednost a orientaci ve hře. Graficky je hra poměrně vyvedena, ale mám-li srovnávat s NHL 98, je na tom hra Electronic Arts přeci jen lépe. Nějaké ty zajímavé pohledy sice Actua Ice Hockey nabízí, a to pokud navolíte Replay, ale co je to proti dynamické a perfektní grafice přímo při herních akcích v NHL 98.

Co se komentáře týče, ten mi vyhovoval. Jediná podstatná věc, která by se mu dala vytknout, byl fakt, že komentátor vůbec nejmenoval hráče. Taková věc totiž dovede hru příjemně osvěžit.

Toto vše zatím jsou však jen podružné věci, které sice výsledný dojem ze hry ovlivňují, nicméně nejdůležitější stále zůstává hratelnost a ta je prachbídná.

Zpočátku se vše zdálo v pořádku. Ovládáte pohyb hráče, můžete sehrávat a pro dobrou přihrávku tu máte šipky, které ukazují, kde všude se pohybují vaši spoluhráči, můžete se pořádně rozbruslit a samozřejmě můžete střílet. Tak tohle byl teoretický pohled. Teď realita.

Při hře proti kamarádovi to možná hned nepoznáte, ale při hře proti počítači to bohužel nemůžete přehlédnout. Po několika zápasech (i na nejlehčí obtížnost) totiž pochopíte, že zápas nemůžete příliš ovlivnit. Můžete sehrávat a většinou to funguje dobře. Někdy sice nahrajete rozjetému soupeři nebo svému brankaři, ale to se stává i na opravdovém kluzišti. Nejhorší je to se střelbou. I když budete stát sami před protivníkovou brankou a mačkat střelbu jak zběsilí, vůbec to neznamená, že vystřelíte. A když už přece, nevěřte tomu, že dáte gól.

Při zápase proti Francii, kdy protivníkův brankář měl procento úspěšnosti 53 % a zápas se odehrával v jeho třetině, jsem asi z třiceti střel na branku proměnil jen jednu a to vůbec netuším jak, protože jsem předtím několikrát vystřelil z daleko lepších pozic. Bylo to poprvé, co se někomu z nás, kdo jsme hru hráli, podařilo vést nad soupeřem-počítačem. Naděje, že zápas vyhraji, se celkem nepřekvapivě rozplynuly asi pět minut před koncem závěrečné třetiny. Po prodloužení přišly na řadu trestná střílení, při kterých jsem nedokázal vstřelit ani jeden gól a jeden jsem dostal. V té době jsme už této hry měli plné zuby a celkem po právu se cítili ošizení. Podivná neprůstřelnost soupeřova-počítače brankáře je ještě podivnější při srovnání se zoufalou děravostí toho vašeho.

Abych dokončil seznam „zvláštností" tohoto hokeje, zmíním se o dlouhých sekvencích, kdy např. při zakázaném uvolnění jede rozhodčí pro puk přes celé hřiště a zpět a vy ho na té cestě musíte bezmocně sledovat. Stejně tak nejdou urychlit Replaye a další (celkem sympatické) rádoby televizní záběry haly po zápase, vstřelení gólu apod.

Největší zděšení jsme však zažili, když jsme se pokoušeli v závěru zápasu nasadit Power play - čili hru bez brankáře - ale ani s manuálem v ruce jsme prostě tuto možnost neobjevili. To vám potom nespraví náladu ani pěstní souboj dvou hokejistů (za pět hodin hraní jsme ho spatřili jen jednou), do kterého však (na rozdíl od NHL 98) nemůžete nikterak zasáhnout.

Výsledkem dne, který jsme zasvětili této hře, bylo naše zklamání a absolutní deprese. Takovou bezmocnost při hraní jsem snad ještě nezažil. Rád bych potřásl rukou někomu, kdo dal počítači více než jeden gól nebo proměnil trestné střílení, ale to bych chtěl asi příliš mnoho.

Je mi trochu Gremlinů líto, ale bohužel nejvíce litovat budou ti, kdo do téhle hry investují peníze. Možná si zahrajete, ale nevyhrajete. Raději zůstaňte u NHL 98. Tam aspoň narazíte na Haška. Actua Ice Hockey totiž nabízí pouze Čechmánka nebo Hniličku. Hašek tu prostě není, ale tady toho chybí tolik, že je škoda popsaného papíru. Radši snad půjdu hrát Actua Golf. **-pž-**

EXCALIBUR ★★★☆☆ 56

Sport, hokej. **Firma:** Gremlin. **Minimum:** 486DX/66, 16 MB RAM, 2x CD, Win95, DirectX 5. **Doporučeno:** Pentium 120, 16 MB RAM, 8x CD. **Testováno na:** Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 16x CD.

World League Basketball

KOŠÍKOVOU KU ZDRAVÍ A ZÁBAVĚ

Stojím uprostřed haly. Stojím uprostřed veliké haly a kolem mne stojí několik dalších lidí a stovky ba tisice lidí stojí či sedí v ochozech kolem celého hřiště. Všichni se na mne úpěnlivě dívají. Před sebou vidím desku s košem a světelnou informační tabuli. Je na ní několik číslic, dvě velká dvoučíslí ukazují shodně 76, další menší 00:03. Stojím před košem, v rukách držím míč a všichni mě pozorují. Musím ho dát, říkám si…

Tak takhle nějak by mohl vypadat zážitek dobrého profesionálního hráče basketballu. Ale ne každý může být dobrý basketballový profesionál. Toho si je vědoma firma Mindscape Sports Advantage a tak vypustila do světa World league Basketball.

Hra je určena pro počítače třídy PC s operačním systémem Windows95 (ne pro WindowsNT - znáte to, No Thanks). Po otevření krabice objevíte CD v klasické krabičce a dvě příručky. Ta tenčí obsahuje pokyny k instalaci, v tlustší jsou popsaná všechna menu, ovládací prvky a některé úkony, jako je třeba střelba, obrana, rychlý pohyb atd.

Istalace používá klasický Setup Wizard, je celkem pohodlná, umožnuje zvolit cílový adresář a je mozné vybrat ze třech různých variant - minimální (2,5 MB), normální (9,5 MB) a maximální (53 MB). Setup také nainstaluje DirectX 3a a ActiveMovie, které hra vyžaduje a po restartu počítače můžete začít hrát.

Pokud si prostudujete manuál, není problém dostat se přes jednotlivá menu do hry. Mě osobně se velice líbí možnost hrát společně s dalšími třemi kamarády a to jak spolu v jednom mužstvu (na ženstvo jsem ve hře nenarazil, tak i proti sobě v libovolném poměru sil (2 na 2, 3 na 1). Ostatní spoluhráče ovládá počítač. Hru je možné ovládat klávesnicí, myší a několika typy joysticků.

Z 36 zemí mi byla nejsympatičtější Česká Republika (jak jinak). U každého hráče v týmu je k dispozici jeho charakteristika (věk, výška, váha, síla…). Nevím, jestli jména a charakteristiky odpovídají skutečným hráčům, ale to zase není tak důležité.

Samotná hra je trochu náročnější na orientaci, protože přepínání hráčů člověku občas zamotá hlavu. Taktéž přihrávky a střelbu je třeba natrénovat. Pokud nechcete nahrávat „naslepo“, což se vám ze začátku bude jistě dařit, je třeba odhadnout, jak daleko je od vás hráč, kterému chcete přihrát. Poté je třeba určitou dobu podržet klávesu či tlačítko pro přihrávku. To, kterému spoluhráči přihrajete, závisí na délce onoho stisku. Podobné je to se střelbou. Pokud chcete být úspěšní a „dát ho“, musíte trefit délku stisku klávesy pro střelbu.

Hra probíhá v „pseudo 3D režimu“ což znamená, že třetí rozměr je tvořen zmenšováním a umisťováním spritové grafiky do různých částí obrazu, takže majitelé „normálních“ (ne 3Dfx karet) budou mít úplně stejný zážitek, jako majitelé těch superultrafast3Dfx. Animace hráčů je celkem zdařilá, má mnoho fází a pohyb působí přirozeně. Taktéž zvuky pohybu hráčů (běh, práce s míčem, „zavěšení“) jsou dobře ozvučeny. Zaujaly mne zvuky publika (skandování, ruzné druhy šumu), které se mění podle „vzrušení“ publika (dobrý útok, obrana, skórování…).

Na druhou stranu mě trochu zklamaly některé detaily, k nimž patří například nepřirozené stíny hráčů, barvy hrací plochy, která je sice v národních barvách „domácích“, ale například u němců je dobrá polovina obrazu černá. Hlas komentátora má občas chybnou intonaci při spojení jména země a toho, co se stalo („Czech Republic three points“) a v komentářích nejsou jména hráčů (jen „player substitution“ a nic dalšího).

Říká se, že všechno chce tréning. Není tomu jinak ani u této hry. Ze začátku jsem dostával pěkně na pr… ehm, no prostě nářez. Po asi dvouhodinovém tréninku už jsem prohrával jenom těsně (no, těsně, 52:65 a tak podobně. A další dny jsem se už dostával do vedení. Takže u této hry nehrozí, že by vás počítač „zametl“ pokaždé, když si umane (takže pokaždé). Na druhou stranu mi přišlo, že můj způsob dávání košů (z rozehrávky nahrávka přes celé hřiště spoluhráči pod košem a zavěšení) začal být po určité době celkem neúčinný.

Pokud se vám podaří vyhrát turnaj, jste odměněni animací s fanfárou, ohňostrojem a vlajky výrobců hry se hrdě dmou ve větru. Pokud prohrajete (můj případ), zazní hudba s efektem „došly baterie ve walkmanu“ a vlajky splihnou a jsou staženy.

Mě osobně se hra v celku líbí a když se člověk přenese přes těch pár nedostatků, může se sám nebo s několika kamarády docela dobře pobavit. -TNT-

EXCALIBUR ★★★★☆ 82

Sport - basketball. Mindscape. **Minimum:** Pentium 75, 8 MB RAM, 2x CD, SB, SVGA monitor, Win95, graf. karta s 1 MB RAM podporující DirectX. **Doporučeno:** Pentium 100, 16 MB RAM, 4x CD, joystick. **Testováno na:** P200 MMX, 128 MB RAM, 16x CD, graf. karta ATI Xpert@Work a P166 MMX, 32 MB RAM, 16x CD (sdílena po síti), graf. karta ATI 3D Pro Turbo, SB 16 PnP.

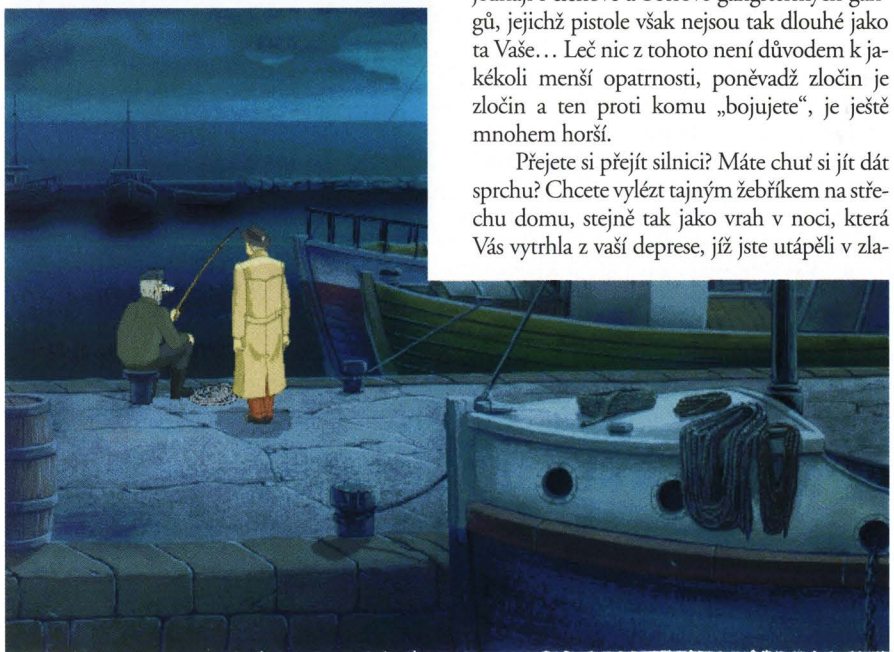
Jack Orlando

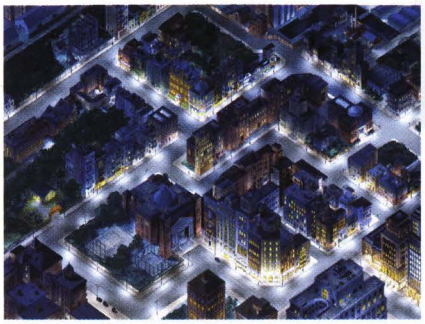
KINEMATOGRAFICKÉ DOBRODRUŽSTVÍ

Znáte to. Jdete si takhle jednou v noci z baru a tu vidíte vraždu v postranní uličce. A než řeknete bahamský doutník, dostanete ránu do zátylku a v okamžiku svého omdlení ještě stihnete zahlédnuot siluetu vraha. Pak již jen tma.

„Vstávejte, máte právo nevypovídat, vše, co od této chvíle řeknete, může být použito proti Vám, máte právo na právníka!!!" „???" Jelikož se však nacházíte v Americe někde kolem roku 1930, jste věhlasný detektiv Jack Orlando a velmi dobře se znáte s inspektorem, brzy se Vám podaří získat 48 hodin na objasnění celé události a dokázání své ne-viny.

Jste SVGA postava s šedesáti pěti tisíci barvami a třemi dolary v hotovosti, kterou stejně tak jako zbytek hry vykreslili a vyanimovali „Holyvůdští" specialisté za pomoci všech dostupných prostředků, které se v dnešní době pro tvorbu kreslených filmů používají. Rozlišujete 640*480 bodů, tudíž barvoslepý ani strohý nejste. Obklopující (Dolby Surround) hudba, vycházející ze čtyř kanálů, Vás doslova





obklopuje. Není divu, neboť ji pro tento hon se 48 hodinami v patách (škoda že ne se 48 kilo hercy) složil sám Harold Faltermeyer. Ovládat Vás je opravdu hračka, neboť zamáčknutím plošinky v pravé horní části „myši"(?), se na televizi objeví pravá a nefalšovaná nábojnice do velké a obzvláště přesné bubínkové COBRAy (Colt Brazille, vkusná pozn. autora). Na hřbetě této obávané munice je patrně nějakým ostrým předmětem vyryt symbol useknuté ruky, pěsti, šipky a lupy. Lupa slouží k zevrubnějšímu až detailnímu ohledání všeho, čeho si na své dlouhé cestě po dlouhých amerických ulicích dlouhého amerického města všimnete. Vaše kroky Vás zavedou do barů plných krásných a svůdných barmanů, kde na pódiích tančí tanečnice, jejichž platy téměř nestačí ani na to nejzákladnější oblečení. Za úplňku se podíváte do loděnic, kde v sítninách číhají nejrůznější překvapení i přepadení, mlha je zde totiž všemohoucí. V hotelích můžete zakusit jízdu moderním výtahem poté, co se seznámíte s personálem, kde nechybí vždy hladce vyholený a navoněný recepční, urostlý nosič zavazadel či taktní pokojská. Oni všichni zřejmě milují svou práci o čemž vypovídá upravéná a honosná atmosféra celého interiéru. Stejně sebevědomě však jednají i členové a bossové gangsterských gangů, jejichž pistole však nejsou tak dlouhé jako ta Vaše… Leč nic z tohoto není důvodem k jakékoli menší opatrnosti, poněvadž zločin je zločin a ten proti komu „bojujete", je ještě mnohem horší.

Přejete si přejít silnici? Máte chuť si jít dát sprchu? Chcete vylézt tajným žebříkem na střechu domu, stejně tak jako vrah v noci, která Vás vytrhla z vaší deprese, jíž jste utápěli v zlatém nápoji? Použijte další nástroj z nabídky nábojnice- šipku. Tentokráte ztlačíte po pravé tu levou část vašeho hlodavce a Vaše Já se ochotně odebéře k místu, jež mu určíte. Zvolíte-li za tento cíl osobu, vydáte se tak na pospas dialogu, ve kterém vybíráte z několika předem propracovaných možných druhů odpovědí a otázek, poznámky nevyjímaje. Dejte si však dobrý pozor, nejenomže se rozhovor může obrátit zcela jiným směrem než jste jistě původně zamýšleli, můžete v něm totiž dokonce i do konce popudit svého oponenta a tak dojít újmě psychické i fyzické (Nevěřte si, zkuste si to, ale pak se nedivte, když Vašeho neohroženého „hrdinu"(ha, ha, taktická pozn. autora) zabije v pěstním souboji černoch několika ranami touto krutou zbraní). Přejete- li si však Vy někoho napadnout, použijte k tomu symbol pěst a z jemného Jacka se náhle stane tvrdý, rasantní, ale většinou jen zesměšněný Orlando, který jaksi zapomněl, že přednější a užitečnější než síla jsou vždy myšlenky. Nepleťe si proto pojmy! Smyslem tohoto filmu (tak totiž celá hra, protkaná nepřeberným množstvím animací, nadabovaných rozhovorů, kde se „vyřádili" přední světoví herci, při nichž se hudba ztišuje stejně tak, jak je u filmu zvykem) není se prát, ale myslet. Hlavou a ne hlavní pistole i když hlavní je zábava a ne nudnost, ne-li strohost.

Ruka pak slouží k uchopení a uložení všeho toho, o čem si myslíte, že by se Vám mohlo někdy hodit, třeba i po dohrání této hRy s velkym R. Nejednou se totiž stane, že osoba, kterou se snažíte obdarovat jinak evidentně bezcennou věcí, domnívaje se a očekávaje cosi úžasného na oplátku, odpoví něco v tom smyslu, jako že proč s sebou nosíte odpadkový koš. Drzoun!

Jedním z menších mínusů je patrně nešťastně zvolená animace CD discu při „loudání" z CD. Sem by se myslím hodilo něco více stylovějšího, jako je třeba smyčka useknutí hlavy gilotinou či polévání dortu želatinou. Pokud mne totiž anál ČSAV, či Klementina neklame, Amerika v roce 1930 ještě CD neznala (Nebo želatinu?, pozn. ČSAV). **-Petr Král**

EXCALIBUR ★★★★★ 90

Adventure, TopWare. **Minimum:** PC 486, 16 MB RAM, 30 MB HDD, 4x CD, grafická karta PCI nebo VLB (1 MB RAM), DOS 5.0 nebo Windows 95. **Doporučeno:** Pentium 100, 32 MB RAM, 30 MB HDD, 6x CD, SoundBlaster Pro 16, AWE 32 nebo Gravis Ultrasound / Max. **Testováno na:** IBM 200 MMX, 32 MB RAM, 24x CD, grafická karta PCI (2 MB RAM), SoundBlaster AWE 32, Windows 95, miky-maus.

Blaster!

VESMÍRNÁ JATKA PRO LABUŽNÍKY

Lidstvo se konečně odhodlalo opustit Sluneční soustavu a zamířit vzhůru ke hvězdám. Doufalo,že nalezne planetu, jenž by byla vhodná ke kolonizaci. První vesmírná loď, která měla tuto nebezpečnou cestu podniknout, nesla jméno „Terrae". Na její palubě se oddávalo hibernaci 1000 dobrodruhů, kteří se rozhodli zkusit své štěstí. S modro-oranžovým znakem spojených kontinentů matičky Země, loď zmizela v hlubinách vesmíru. O dva roky později bylo s lodí přerušeno spojení, které se již nikdy nepodařilo navázat.

O tisíc let později, kdy cestování ke vzdáleným hvězdám bylo na denním pořádku, se nad nejrozlehlejším městem na planetě Zemi objevily tři vesmírné koráby. Lidstvo doufalo v kontakt s mimozemskou civilizací, ale nadšené očekávání se proměnilo ve zděšení, když neznámé lodě zahájily útok. Město lehlo popelem.

Největším šokem však byl fakt, že na trupech útočících lodí byl modro-oranžový znak, který se již po staletí nepoužíval...

Kdo stojí za tím útokem na matičku Zemi? Co se stalo s posádkou vesmírné lodi „Terrae"? Záleží čistě na vaší chuti a reflexech, které rozhodnou o tom, zda tuto záhadu rozluštíte.

Je tu nová vesmírná střílečka Blaster! Stáváte se pilotem bojové lodi „Eagle" - Orel. Letíte zleva doprava a jak už to v podobných střílečkách chodí, vaším úkolem je zničit vše, co se hýbe. Ovšem Blaster! kromě neotřelého příběhu nabízí i něco navíc v samotné hře.

Máme tu dvě prostředí a dvě různá ovládání vašeho korábu. Hra je rozdělena do pěti sektorů a každý z nich pak do dalších pěti. Každý lichý (vyjma pátého) se odehrává pod vodou, kde ve své lodi doprovázíte „SuperBombu" na cestě k jejímu použití. V těchto částech hry musíte chránit nejen sebe, ale i ji. Se svou lodí pak můžete létat jak vpravo, tak i vlevo. K dobrému manévrování jistě využijete zrychlení, kterým je Orel vybaven. Na likvidaci protivníků používáte laser, ale při zničení některého tuhého protivníka máte možnost sebrat kapsuli, která vám vylepší zbraně nebo třeba přidá štít.

Sudé sektory se odehrávají ve vesmíru a zde vám „SuperBomba" společnost nedělá. Jste sami a bráníte pouze svůj krk. Mění se i ovládání, neboť zde můžete letět pouze vpravo. Otočit se nemůžete, takže zde chybí i možnost zrychlení.

V obou typech sektorů máte ještě k dispozici Megabombu, která má akční rádius po celé obrazovce. Většinou však nezničíte vše kolem, protože nepřátelé jsou celkem odolní a není lehké je poslat na věčnost.

Na konci každého sektoru číhá Miniboss, čili speciální potvora, kterou bývá o něco obtížnější zlikvidovat.

Když jsem tvrdil, že hra obsahuje dvě prostředí a dva typy ovládání, nebyla to tak docela pravda. Blaster! totiž nabízí ještě třetí způsob boje, a to proti Megabossovi, který číhá na konci každého čtvrtého sektoru a tvoří vlastně sektor pátý. S ním svádíte boj v 3D prostředí a vidíte ho jakoby vlastníma očima!

Obtížnost Blasteru! se zdá celkem vyvážená a každý level se dá po troše tréninku proletět. Lehkou nevýhodou a hlavně nezvykem je častá změna způsobu pohybu, ale pro ty, kteří by si opravdu nezvykli, je v menu možnost navolit vesmírné ovládání i pro podvodní mise. Já ale doporučuji nechat vše, tak jak je.

Obrovským kladem této střílečky jsou kódy do jednotlivých levelů. Nemusíte tak začínat stále od začátku, ale pěkně se zakousnout do sektoru, který vám nejde proletět a ničím se nenechat rušit. Nějaké ty kódy a tipy vám přineseme v příštím čísle.

Grafika hry je standardní, dějem provázející videa jsou na slušné úrovni, v boji vám jistě pomůže přehledná mapka v horní části obrazovky, která zobrazuje polohu nepřátel. Ti se chovají inteligentně, což také zvyšuje přitažlivost hry.

V porovnání se starými legendami - R-Type nebo Tubular Worlds - drží Blaster! krok, i když jeho celkový vzhled a zpracování mu nakonec asi neumožní vstoupit do síně nehynoucí slávy. Není tu možnost hry více hráčů, grafika je příliš jemná a drobná a snad kromě kombinace způsobů hry nepřináší nic nového.

Přesto je tady a milovníci vesmírných střílečeck by jí neměli přehlédnout. Není tak divoká a nekompromisní jako její pradědečkové a prababičky, ale má další výhodu mezi současnými hrami - zahrají si ji i majitelé 486-ek a nudit se nebudou. Tahle hra totiž od začátku dělá dojem, že se dá dohrát. A to vás přitáhne k monitoru, ani nebudete vědět jak. **-pž-**

EXCALIBUR ★★★★☆ 76

Akční, střílečka. **Firma:** Topware. **Minimum:** PC 486 DX4/100, 8 MB RAM, 50 MB HDD, 2x CD. **Doporučeno:** Pentium 90, 16 MB RAM, Soundblaster. **Testováno na:** Pentium 75, 16 MB RAM, Soundblaster Pro.

Novinky

Viva Football

C&C: Tiberian Sun

Jet Fighter Full Burn

■ Firma Virgin Interactive útočí na počítačové hráče s razancí rozjeté lokomotivy. Zde je seznam novinek pro druhou polovinu tohoto roku: **F-16 Aggressor**, **Jimmy Whites 2 - Cueball**, **Lands Of Lore 3** (říjen 1998), **Magic & Mayhem** (od tvůrců X-Comu), **Superbike Worldchampionship**, **Command & Conquer - Tiberian Sun** (říjen 1998) a **Viva Football**.

■ Aktivní německá firma Topware se nás chystá překvapit také hned několika tituly. V prosinci si budete moci vybrat mezi akčními hrami **The Show** či **Devastator**. Příznivce RPG a adventure jistě potěší dvě novinky na přelomu roku - **Gorky 17** a **The Witcher**. Posledně jmenovaná vychází ze světa Andrzeje Sapkowského a jejím hrdinou, kterého bude hráč ovládat není nikdo menší než sám zaklínač Geralt, který bude pomáhat jedné nejmenované čarodějce. Ti, kdo vědí, o čem je řeč, jistě tuší, že by to mohlo být sakra zajímavé.

■ Take 2 převzala distribuci her firmy BMG a chystá pro nás RPG nazvanou **Monkey Hero** a dále bojovou hru **Special Ops**. V současnosti se od Take 2 asi nejvíce očekává hra **Jet Figther Full Burn**. Obrázky Migu-42 v akci si můžete prohlédnout. Nevypadá to špatně.

■ Firma Blue Byte připravuje několik překvapení. Největší bombou asi bude balík nových misí pro úspěšnou hru Icubation, jehož název je **Inbubation - The Wilderness Missions**. Slíbeno máme 40 nových a originálních misí, nové postavy na interakci, nové potvory a nebudou chybět nové zbraně na jejich likvidaci. Start: duben tohoto roku. Také se chystá **Incubation: Hidden Worlds**, což bude balíček 10 misí, z nichž 7 bylo dostupných přes internet, a 3 by měly být naprostou novinkou. V květnu pak tato firma přináší tenis nazvaný **Game, Net & Match**.

■ Zima Software se chystá uvést původní českou strategii, jenž nese název **Signus - The Artefact Wars**. Tato hra, která se chlubí slušným příběhem i grafikou (zvláště na tuzemský produkt), nabízí boj za jednu ze dvou znepřátelených korporací ve válce o artefakty a planetu Arconis (že by sestřička Arakis?).

■ **Wargames**, **Return Fire 2** a **James Bond Action Game** (podle filmu Tommorow Never Dies) jsou tituly, které na trh přivede firma Electronic Arts ve spolupráci s filmovou MGM. Další spolupráce, tentokrát s Tiger Woods, přinese ovoce ze zahrádky EA Sports - nový golf **PGA TOUR Series**. Letecký simulátor **F-15** jistě potěší všechny bojové piloty, ale skutečně nejvíce očekávanou hrou je **Queen: The Eye** - adventure, jejíž největším lákadlem je hudba skupiny Queen.

■ Sierra-On-Line oznamuje, že očekávaná hra Earthsiege 3 se oficiálně přejmenovává na **Starsiege** a na trhu se objeví někdy v září.

■ Firma Dream Interactive se po úspěchu hry Tubra Ubra II rozhodla, že se přeci jen odhodlá k přípravě třetího dílu **Tubra Ubra III - Silent Number of Ubrafax**. První obrázky nevypadají špatně, ale nejásejte, hra bude dokončena až příští rok v dubnu a nebude si jí moci zahrát každý, neboť poběží jen na počítačích s 4Dfx kartou. Verze pro virtuální realitu bude dokončena v průběhu příštího roku. **-pž-**

Magic & Mayhem

Quenn: The Eye

Superbike Worldchampionchip

AMIGA MAGAZÍN

První 4 čísla prvního Amiga časopisu u nás!
Vystřihovánka Amigy 3000 a plno i dnes prospěšných informací!!!

Cena kolekce Amiga Magazín 3-6:

jen **80 Kč** + 30 Kč poštovné!

Složenkou typu C zaplaťte 110 Kč na adresu:
PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1. Do „zpráva pro příjemce" napište „Amiga magazín 1-4 + poštovné".

Zasíláme okamžitě po obdržení platby!

Ducháček

HOROR SCI-FI FANTASY

SPECIAL

72 stran

vychází v dubnu 1998

RECENZE FILMŮ · ČTENÍ NA POKRAČOVÁNÍ
FOTOCOMICS · POHŘEBIŠTĚ BÁSNÍ
ROCK & METAL · ÚVAHA NA OSTŘÍ MEČE

Ducháček, Tupolevova 516, Praha 9 - Letňany
PSČ: 199 00
E-mail: Duchacek@cryogen.com

AllStar Šumavská 19, Praha 2
Tel.: 2425 55 05/08, Fax.: 2425 7357
AllStar Moravia Svornosti 2, Havířov
Tel: 069-6810 900, Fax: 069-6810 564
TouchWARE Project Husinecká 3
Praha 3, tel/fax 02/628 4201

allstar computer systems

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR CLASSIC

AllStar Classic IBM 166 MMX **19.450,-**
AllStar Classic IBM 200 MMX **20.951,-**

Záruka na uvedené sestavy je 18 měsíců.

Sestava obsahuje:

základní deska TX s podporou MMX, 512kB cache
procesor IBM s instrukční sadou MMX
operační paměť 16 MB EDO
pevný disk 1,7 GB UltraDMA
FDD 3,5" 1,44 MB
grafická karta PCI, 1 MB
skříň Minitower 200 W
SVGA 14" monitor
klávesnice W95
podložka
myš

Příplatky k sestavám

zvuková karta 16bit	+648,-
SoudBlaster AWE 64	+2.828,-
na 32 MB EDO RAM	+1.312,-
HD 2.1 GB Ultra DMA	+951,-
HD 3.2 GB Ultra DMA	+2.771,-
CD-ROM 24 Speed	+2.617,-
Windows 95 CZ OSR2	+2.869,-
15" SVGA Color Monitor Philips OEM	+3.131,-

MODEMY

U.S. ROBOTICS SPORTSTER 33.6 ext. HOMOLOGOVÁN **5.982,-**
SUPRA EXPRESS 33.6 interní **2.846,-**

ZVUKOVÉ KARTY

Schubert 32 PCI SoundCard, 3D Sound, Wavetable **2.451,-**

TISKÁRNY

HP DeskJet 670C **6.750,-**
HP LaserJet 6L **13.790,-**

GRAFICKÉ AKCELARÁTORY

Grafický akcelerátor Diamond Monster 3Dfx **5.990,-**

SPLÁTKOVÝ PRODEJ

	1. splátka	ostatní
AllStar Classic IBM 200 MMX	8.380,-	652,-
AllStar Profi 166 MMX	12.285,-	955,-
AllStar Profi 200 MMX	12.866,-	1.000,-
AllStar Profi 233 MMX	14.033,-	1.091,-

- **Venus 3Dfx Voodoo 3D**
- **grafický akcelerátor**
- **Integrated 175 MHz 24 and 32-bit CLKDAC**

viz test časopis Score 2/98

VENUS 3D **5.205,-**

POČÍTAČOVÉ SESTAVY ALLSTAR PROFI

AllStar Profi 166 MMX osazeno Intel Pentium 166 MMX **30.714,-**
AllStar Profi 200 MMX osazeno Intel Pentium 200 MMX **32.164,-**
AllStar Profi 233 MMX osazeno Intel Pentium 233 MMX **35.082,-**

Sestava obsahuje:

Procesor Intel Pentium MMX, MotherBoard PCI, Intel TX, 512 kB Burst Cache s podporou MMX, obsahuje nejnovější čipovou sadu TX (10% nárůst výkonu oproti HX chipsetu), chlazení procesoru podle jeho teploty - řízené základní deskou

✗ 32 MB SDRAM 10 ns ✗ HD 2.1 GB ULTRA DMA, 3.5" FDD ✗ 15" Color SVGA digitální monitor OEM Philips, NI, LR, MPR II ✗ Grafická karta ATi Xpression PCI 2 MB ✗ CD-ROM 24xSpeed ✗ klávesnice Ergonomic Win 95 ✗ provedení MiniTower ✗ myš s podložkou

Záruka 2 roky

Uvedené ceny nezahrnují DPH

5 AMIGA MAX
Příloha časopisu Excalibur pro přátele počítačů Amiga

DRAZÍ Amigisté... Tradičním oslovením vás vítám u dalšího (již pátého - hip hip hurááá) Amiga MAXu. S radostí musím konstatovat, že CD65 funguje dokonale. Sice mi nejprve naskočila husí kůže, protože ihned poté, co jsem si z redakce přinesl šestnáctispeedu Mitsumi a připojil ji k Amize, jsem obdržel neuvěřitelnou hlášku - Workbench na mě zařval, že mám v mechanice neDOSový disk!!! Naštěstí se vše vysvětlilo, přesněji stačila jedna rána do horního krytu CD-ROMky a už se chytla. To bylo potom radosti, když jsem nastartoval guide, zkusil instalaci a pak přímo z CD spustil onEscapee! Konečně to, po čem jsme všichni snili - plně funkční Amiga CD. Směrem k výšinám míří vývoj jak našeho CD, tak i časopisu. Mám teď na mysli Excalibur jako celek, kterého se ujal náš Přítel a vede jej ke spokojenosti všech od čísla k číslu, nyní v neuvěřitelně krátkých intervalech.

Internetový Amiga MAX postihla nečekaná tragédie: těsně před začátkem prodeje EX65 jsme přišli o naše URL a sháněli tak náhradu. To se podařilo a tak ohlašujeme, že naše internetové stránky mají novou adresu: „http://pard.sh.cvut.cz/amigamax" (prostor na svém serveru poskytl Pard z Nového Boru). Pokud se stane, že uvedená adresa bude nedostupná, mějte trpělivost... Na nové adrese na vás čeká naprosto nový design našich stránek, tak nám dejte vědět, jak se vám líbí.

Další změna vás jistě potěší (huh, doufám!) - Joe opět začíná psát! Od APC&TCP nám přijde nový pinball „Brain Damage" a recenzi flipru si prostě nemůžu nechat ujít. :-)) A je velmi pravděpodobné, že už u testování her zůstanu i do budoucna... To jsem se nějak rozkecal, ale aspoň jsem vám tu napsal vše, co jsem mělna srdci. Jestli vás mohu o něco poprosit, tak prosím vezměte tužku, papíra dopisní obálku, a napište mi dvě věci:

1) jak se vám zamlouvají noví autoři, zkuste je třeba ohodnotit na pětibodové stupnici (jako ve škole), a

2) posílejte vaše žebříčky!!! Hitparáda už mnoho týdnů neuvěřitelně stagnuje, a tak bych byl rád, kdybyste ty pokladné vody opět trochu rozhýbali. Možná vás zmátla hláška v EX64 u Amiga-hitparády, že už se žebříček nebude v EXu objevovat. Jenže tato věta se zmiňovala o redakční hitparádě, a hlavně byla asi 3/4 roku stará! Pocházela, mám takový dojem, z EX60 nebo 61, ale jak se dostala do předminulého čísla, to vážně nepochopím! Tak prosím, lidé, bděte! Váš —**Joe**

Amiga Quake

preview

Takhle vypadá prokládaný odd-mód (pro slabší procesory nutnost).

Na internetové stránce firmy ClickBoom se objevilo demo (zatím nehratelné) druhého slavného dítka IDsoftwaru - hry Quake. ClickBoom zakoupil práva a po naprosto dokonalém MYSTu chce vydat (nebo už se stalo?) i tuto perfektní gamesku, původně udělanou pro „Billova počítadla". Quake má mnohem realističtější engine než DOOM, což pro nás amigisty bohužel znamená, že se naše motorolky pěkně zapotí. Ale nepředbíhejme. Demo je v podstatě shodné s tím v DOOMu, jenomže, kdo by si nad ním v DOOMu lámal hlavu když má celou hru, že? No zkrátka hrdina sám běhá po chodbách a ukazuje vám, jak perfektní se ve „strašidelném domě" dají nalézt zbraně, jak vypadají různí nepřátelé atd. No a když si uvědomíte princip, tak samotná hra bude chodit jenom o něco pomaleji, kvůli interakci s vámi. Při běhu dema můžete průběžně měnit screenmód, velikost okna, velikost pixelů (1 x 1, 1 x 2, 2 x 2, odd, odd x 2 - mód odd vykresluje jen každý sudý řádek), zvukový výstup, zkrátka všechno, co v normální hře.

Ti, co hltají tento text kvůli nárokům na hardware, by se ted měli uklidnit, aby jim nezaskočilo. Minimální požadavky: 68020 + FPU (přesně tak, bez koprouše si ani nestřelíte), AGA nebo GFX (CGX, P96), 8 MB FAST RAM, HDD a plná verze bude na stříbrné placce, takže CD-ROM. Můžu vás ale ubezpečit, že s něčím menším než je 030/50 Mhz Quakea opravdu jenom spustíte.

Haló, je tam ještě někdo? No dobře, pro ty co nepřestali číst, pokračujeme. ClickBoom uvádí jako minimální doporučenou konfiguraci 68040 s FPU + 8MB FAST. Doporučeno pak je 68060 + GFX + 16 MB, jak jinak. Já jsem tohle demo zkoušel na A1240/40 + 16 MB FAST a můžu vám říct, že už se těším na nějaké hratelné preview. Na plné okno sice můžete na takové konfiguraci při „320 x 256 1x1" zapomenout, ale stačí trošinku zmenšit výhled nebo přepnout do „odd" (2 x 2 vypadá divně) a už se to celkem pěkně mrská. S grafickou kartou a 060 to musí být nádhera. A ke všemu multitasking...

Myslím, že ClickBoom po tupém „panyšmentu" prokoukl a po MYSTu vydá další bombu. Quake vypadá překrásně a jestli se bude taky tak skvělě hrát (má prý být s PC Quakem naprosto identický), to posoudíme až jindy. **-Johnie**

Quake nabízí širokou paletu rozlišení už na klasickém PAL monitoru.

S granátometem - to se to quáká.

Drby

Super zprávy od Sadeness! Britští Sadeness Software, kteří v současné době vydávají snad největší bombu tohoto roku - realtime pecku Foundation a už asi 3 měsíce prodávají One Escapee *(konečně funkční 50 MB demoverze na EXCD65 - pozn. Joe),* chystají další zajímavé tituly. A to: *Bloodline* - super zeldovina s prvky beat'em up pouze na CD s filmovými sekvencemi a hlavně *Forgotten Forever,* což je strategie s velkým S. Posudte sami: 256 barevná grafika, spousta nepřátel, jemný scrolling, multitasking, bitvy v různých typech prostředí, skoro 2 roky tvrdé práce, ale to už vy určitě dávno znáte.

Quake těsně před vydáním. Ač by se to před rokem mohlo zdát jako pouhý sen, nyní je tomu opravdu tak. Quake ve verzi pro Amigu je těsně před vydáním, a dokonce se cosi šuská o druhém dílu. Quake bude i ve speciální verzi pro PowerPC, kde bude podporovat chip Permedia2. Jeho kvalitu si, díky výkonu těchto karet s vhodným grafickým doplňkem, netroufám ani odhadovat!!!

Mobile Warfare je prý nová střílečka s produkce Epic Marketing. Jenže Epic Marketing napíše střílečka, ale že by se tak dal nazvat klon Warcraftu a Wormsů 2?

Chybí vám All Terain Racer? Roadkill? No tak už nebrečte a očekávejte *Max Rally.* Práce na avizovaných autíčkách ve stylu slavných Skidmarks 2 aj. už je skoro u konce. Přibyl multiplayer mód (propojení 2 Amig) a hardware nároky jsou na dnešní poměry opravdu skvělé. Jakákoliv Amiga + 1.5 MB RAM.

Championship Manager 3? Dva měsíce poté, co se v Německu celkem úspěšně začal prodávat Championship Manager 2 (tedy jeho Amiga-verze), se Guildhall nechává slyšet, že by se mohlo pracovat na dalším dílu. Tentokrát už pochopitelně pouze na CD a bude jej vytvářet nový tým, kterému pod pokličku můžete nahlédnout na adrese: „http://www.geocities.com/Vienna/Strasse/3660".

Skoro neuvěřitelně zní následující informace: zatímco většina z nás (nebo alespoň já) si myslela, že slibně vypadající projekt Fortress of Fear je dávno ztracen, není tomu tak. Pokud jste si ještě nevzpomněli o co jde, stačí napovědět, že se jedná o naprosto bombastický klon perfektní PC hry. Pokud pořád netušíte, tak věžte, že asi za měsíc by se nám na monitoru mohl objevit klon parádního RPG - Diabla. Na Fortress of Fear se tvrdě dřelo asi rok a půl, takže se o žádný shit asi jednat nebude..

Pro majitele Flyin' High vyšel v lednu tohoto roku nový datadisk a patch na 1.05. Zatímco patch upravuje některé hrubky ze strany programatorů a měl (opakuji měl) by se dát k verzi přihrát, datadisk se prodává za cenu 30 DM. Ten obsahuje 3 nové hudební moduly a 2 světy - láva a space.

Dalším kvalitním strategickým tahem se blýskli ve Vulcan Software. To když koupili programátorskou grupu The World Foundry. Stačí jen připomenout, že T.W.F. pracují na PPC titulu Maim&Mangle, nově na The Rin, ale hlavně na super pařbě Explorer 2260!!

Amiga v médiích. Podle internetového diskmagu (huh?) Amiga Aktuell se v německé televizi 3SAT objevila reportáž o Amize a jejím comebacku, respektive o Computer'97. Dále se objevila reportáž na téma: „Amiga is back!", cca 25 sekundová reportáž tématicky zaměřená na A5000 (nový stroj). Bohužel tyto informace nemohu potvrdit (jak bych rád), ale ani vyvrátit, ale vzhledem ke kvalitě a prestiži Amiga Aktuellu (#1 mezi diskmagy v Německu)...

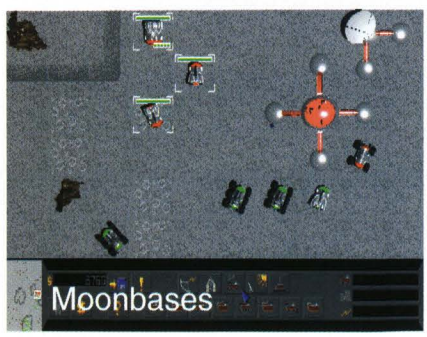
Těšte se! Tento měsíc už by měly všechny ty realtime strategie konečně vyjít. Tak předně už bude Foundation (Sadeness), dále pak Forgetten Forever (Sadeness) a hlavně Diversia (Vulcan), okolo níž se poslední dobou děje na internetu něco neskutečného. Diversia, ačkoliv se zdála být z tohoto trojlístku nejslabší, vzrostla na kreditu hlavně díky obrázkům a některým technickým údajům. Pod Vulcanem na ni pracují naši staří známí -

Ablaze Entertainment ze Slovenska, kteří už jednou dokázali, že jim programování her opravdu nedělá takové potíže...

Už minule tu Martin nakousl tvorbu nových her, o jejichž vývoji zatím neni tolik známo. A já dnes budu telegraficky pokračovat: Adventure Shop (APC+TCP), ArcAngel (Alive Media), Construction: CounterStrike (The Hidden), Day Dream (APC+TCP), Delta 4 (Hellhound Software), Drive U Crazy (Daztechnique Promotions), Drok+ (The Hidden), Eat the Wistle (Hurricane Software), Escape from Atlantis (APC+TCP), Escape Towards the Unknown (Hurricane Software), Eurofighter 2000 (wow!!), FratzGenballer (Oxyron Software / New Generations Software), Grand Prix Challenge (Epic / Islona), Hotel Manager (APC + TCP), Krudd TV (Skilo Software), Lego Blast (Proxima)...

Jakoby toho nebylo dost - Titan Computer po svém úspěchu s Y3D ohlásili na léto novou a zajímavou adventuru, tou je Last Day of Paradise. Pokud máte rádi pěknou grafiku (a kdo ne??), dobrou hudbu a vlastníte blizzarda 030 a výše + CD-ROM, můžete už jen čekat na duben tohoto roku. Zřejmě náhrada za Hellpigs (těch je ale velká skoda, ale zdá se mi, že Vulcan udělal co mohl... viz rozhovor v předminulém Excaliburu).

—Martin



Uropa 2 -
Ulterior Colony CD edition

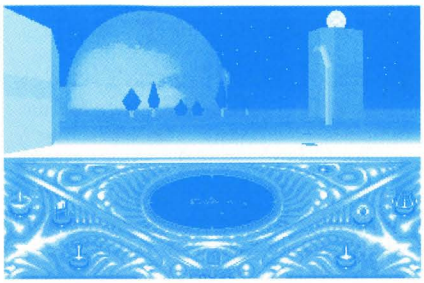
PODAŘÍ SE ODRAZIT NEPŘÁTELSKÉ ÚTOKY?

Už je tomu bezmála rok, co jsme na stránkách Excaliburu recenzovali zajímavě zpracovanou sci-fi hru Uropa 2, a to v de facto shareware verzi, neboť distribuci si zajišťoval sám autor. Teď se můžeme setkat s Uropou znovu, tentokrát jako s opravdickou, oficiální hrou, vyraženou na stříbrném kotouči CD-ROM.

Nutno říci, že rozhodnutí firmy Vulcan vydat Uropu znovu na CD, nám přišlo přinejmenším zajímavé. K čemu vydávat hru znovu, když ji mělo možnost si pořídit spousta lidí levně formou shareware? Opět se však potvrdilo, že Vulcani nedělají nic nadarmo... až na pár výjimek z počátku své existence. Hned po zevrubném průzkumu CD je jasné, proč má mnohým z nás i dnes co říci a že je tu několik věcí, pro něž stojí za to si celý příběh nešťastné Uropy připomenout a zahrát.

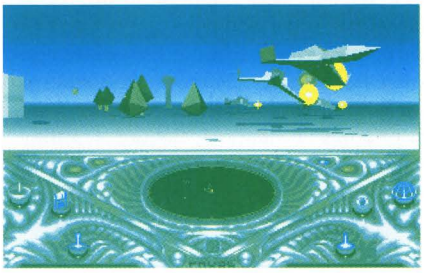
Pro ty, kteří si už nepamatují nebo nečetli původní recenzi tedy připomenu, o co ve hře jde. Uropa je kolonie umístěná na jednom z měsíců naší soustavy. Umělou silnicí, která spojuje různé časoprostory, se jednoho dne přemístily jednotky jedné nemírumilovné mimozemské civilizace, s cílem dobýt lidskou základnu Uropa, aby měly připravenu dobrou startovací pozici k okupaci Země.

Uropa je nemilosrdně rozbombardována a kdo při útoku nebyl zabit, byl zajat a odvezen na ufonskou loď, kde na něm byly prováděny psychoanalytické pokusy.



Jen několik skupinek osadníků se uzavřelo v obytných kójích a čekaly na zázrak. Tím zázrakem je malý, avšak velice dobře naprogramovaný android, který je hrdinou naší hry. Hráče v roli androida čekalo téměř 20 misí, odehrávajících se na základně Uropa v isometrickém 3D pohledu a 10 misí na povrchu planety, kdy bylo nutné pomocí vznášedla eliminovat nepřátelské útoky.

Tohle vše v nové CD verzi zůstalo a jak jinak, přibylo i něco navíc. První věcí která udeří do očí je velice kvalitně provedené intro. Úvodní film skutečně nepostrádá napětí a uvede do děje daleko lépe než ve staré verzi. Neodpustím si však jedno rýpnutí: jelikož animace jede přímo z CD a v jenom okamžiku se nasávají jak grafická tak zvuková data, je doporučeno vlastnit alespoň 4 rychlostní CD-ROM. Mnohokrát se totiž díky malé čtecí rychlosti animace zasekává, neboť čeká na přisátí mluveného samplu. A tu jsme u dalšího vylepšení... všechno v CD verzi je komentováno lidskými hlasy



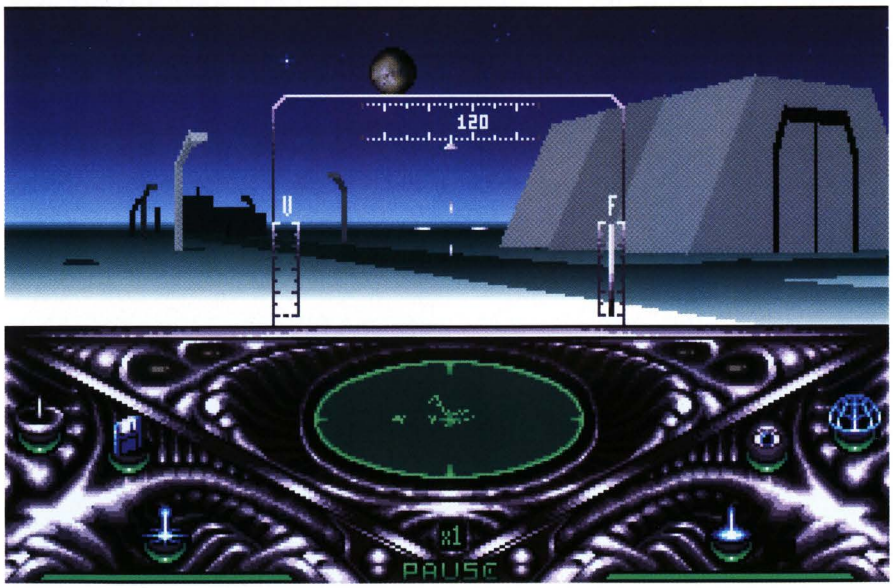
a to včetně čtení informací z terminálů. Sice jenom anglicky, ale i to stačí. Z hlediska jazykového je Uropa CD velice zajímavá, neboť podporuje jak je u Vulcanů zvykem spoustu lokalizací, ale tentokrát se můžeme zaradovat i my, Češi. Ano, je to tak, Uropu si můžete zahrát v češtině. Můžu Vám říci, že ač mi angličtina nedělá zvláštní obtíže, byl jsem velice potěšen tímto faktem a Uropu si rozehrál znovu. A co teprve ti, co anglicky neumí vůbec!

A co tu máme dále? Síťová podpora. Uropu si můžete také zahrát proti svému kamarádovi nebo nekamarádovi. K tomu účelu jsou tu připraveny síťové arény, ve kterých se můžete vzájemně masit ve vznášedlech.

A to je tak všechno, co vám nová verze Uropy může nabídnout. Celkově novinek není mnoho, ale jelikož už původní Uropa 2 byla téměř dokonalá, pomohly tyto drobnosti dosáhnout její dokonalosti.

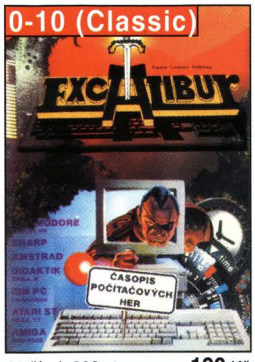
-JayTee

P.S. Harwarové nároky se nezměnily, přibyl pouze logicky požadavek CD ROM.

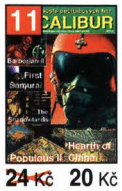


EXCALIBUR ★★★★☆ 85

Austex soft., Vulcan Soft., 1997. Sci-fi adventure / simulátor. **Minimum:** A600, 2 MB RAM, HD, 2x CD. **Doporučeno:** A1200, 4MB RAM, HD, 8x CD. **Testováno na:** A1240T,50 MB RAM, HD,10x CD.



11 čísel, 292 strany 190 Kč

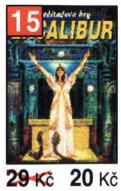


~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

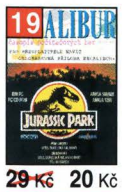
14 vyprodáno



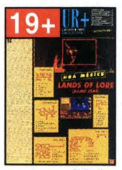
~~29 Kč~~ 20 Kč

~~29 Kč~~ 20 Kč

~~29 Kč~~ 20 Kč



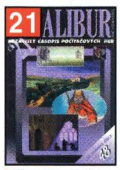
~~29 Kč~~ 20 Kč



10 Kč

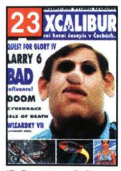
~~29 Kč~~ 20 Kč

10 Kč



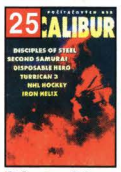
~~29 Kč~~ 20 Kč

~~39 Kč~~ 20 Kč

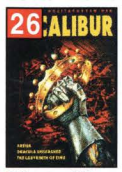


~~39 Kč~~ 20 Kč

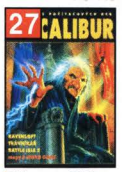
~~24 Kč~~ 20 Kč



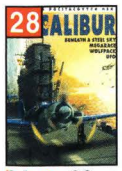
~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč

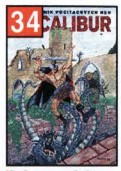
~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

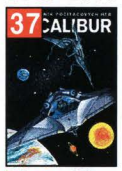
~~24 Kč~~ 20 Kč



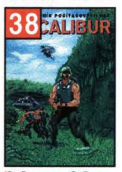
~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

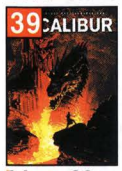
~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč



~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

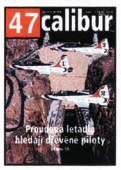
~~24 Kč~~ 20 Kč

~~24 Kč~~ 20 Kč

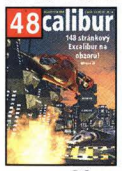
~~24 Kč~~ 20 Kč

20 Kč

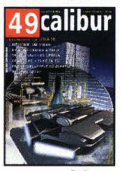
20 Kč



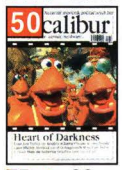
20 Kč



20 Kč

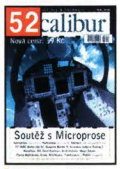


20 Kč

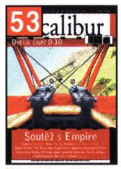


~~75 Kč~~ 20 Kč

~~85 Kč~~ 20 Kč



~~39 Kč~~ 20 Kč



~~39 Kč~~ 20 Kč

~~39 Kč~~ 20 Kč

~~39 Kč~~ 40 Kč

100 Kč

100 Kč

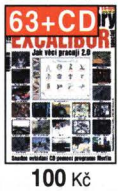
100 Kč

100 Kč

100 Kč

100 Kč

100 Kč



100 Kč

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)

Excalibur Classic	= 190 Kč
Excalibur 55	= 40 Kč
Excalibur 15-25	= 240 Kč
poštovné	= 30 Kč
doporučeně	= 20 Kč
CELKEM	**510 Kč**

CD50 CD52 CD57 CD58 CD59 CD60

75 Kč 75 Kč 75 Kč 75 Kč 75 Kč 75 Kč

Jak získat starší Excalibury?

❶ Na zadní část složenky typu C do *„Zprávy pro příjemce"* napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočtěte ještě příplatek 20 Kč. ❷ Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. ❸ Zaplacené časopisy obdržíte do 14 dnů poštou.

Předplatné Excaliburu

❶ Předplatné Excaliburu + CD na 12 čísel činí 1 200 Kč, na 6 čísel 600 Kč. ❷ Předplatné poukažte na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. ❸ Zaplacené časopisy zasíláme od nejbližšího čísla.

C poštovní poukázka na Kč == 1 200 == h =

slovy =TISÍCDVĚSTĚ=======

Kč == h

Konst. symbol | Příjmový: 44 | Výdajový: 45

Adresát:
PCP
Box 414
1 1 1 2 1 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
3 3 3 0 3 Lhota

Okresní razítko | Podací číslo | Denní razítko

Kč == 1 200 == h =

Adresát: Konst. symbol výdajový: 45
PCP
Box 414
1 1 1 2 1 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
3 3 3 0 3 Lhota

Ústřižek pro příjemce

C

Kč == 1 200 == h =

Adresát: Konst. symbol příjmový: 44
PCP
Box 414
111 21 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Kontrolní lístek

Kč == 1 200 == h =

Zúčtovací data plátce:

Adresát:
PCP
Box 414
111 21 Praha 1

Odesílatel:
Jan Novák
Dlouhá 34
333 03 Lhota

Podací lístek **Pečlivě uschovejte!**

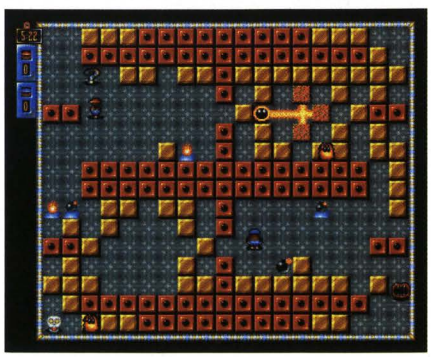
Megablast

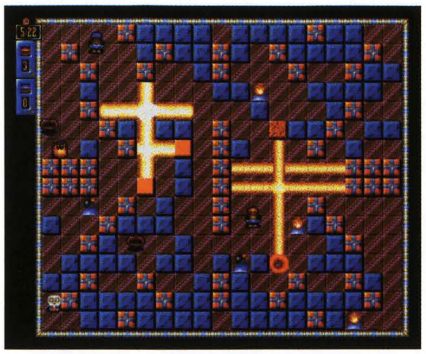
ANEB CO VŠECHNO CHCETE VYDRŽET PRO JAKOUSI ZÁBAVU...

APC&TCP. Tak přesně tahleta společnost mě už od jejího vzniku celkem dost udivuje. Německá firmička APC&TCP, u které se poslední dobou rojí nově ohlášené hry jak houby po dešti, začíná vypadat celkem hodně zajímavě. Mezi jejími trumfy patří třeba i Escape from Atlantis. Tak co to bude dnes - že by nějaký nový pinball anebo snad Testament 2? Ne! Dnes se její tah na pohublé pěněženky amigistů příliš nevyvedl...

Totálně jsem zkoprněl, jakmile jsem se dozvěděl, že se jedná o jednodisketovou hru (!!) od polského spolku L. K. Avalon! Hned jsem se pro jistotu podíval do kalendáře a ujistil se, že je rok 1998, a dokonce je za námi už i 1 kvartál (kdo by to byl řekl?). Takovouto drzost již dlouho nepamatuji, aby se hra na jednu disketu prodávala jakoby nic a ještě k tomu za cenu minimálně 30 DM (představte si, co by tentýž projekt dělal na trhu PC her?! Ale Amiga je v tomto bohužel Amiga). Ve strategii APC&TCP to není vůbec nic divného, na jejich internetovém release listu jsou kromě Megablastu ještě další dvě dílka, které se ani v Polsku příliš neuchytily a jinde se ani neprodávaly. No snad, kdyby se třeba jednalo o Lazaruse nebo Domana a i vydání Astrala bych pochopil, ale Forest Dumb Forever a Mistr Tomato? To proboha radši ne!!! Pokud tuhle recenzičku čte někdo zodpovědný z APC, tak se raději držte toho Brain Damage Pinball a jiných. Jenom ne polské vykopávky typu Ubek atp. Nemá cenu vydat stupidní hru na Amize jen proto, že je v současné době herní krize...

Tak začneme! Joe se nemýlil - typicky céděčkový obal skrývá skutečně jen jedinou disketu. Na vnitřní straně obalu zářily jména připravovaných produktů a také informace, že už se začal prodávat Pinball: Brain





Damage (v Německu ohodnocen na 75%, byť se na jeho hlavu před vydáním snášely celkém vysoká pozitiva - no uvidíme jestli se dostane k nám). APC&TCP nám alespoň tady zatajili, že začal nabízet i ProTour '97, který je pro většinu z nás španělskou vesnicí. Vkládám disketu do drivu a instaluji. Nastaly sice menší komplikace s cestou na Installer, ale jinak celkem v pohodě. Vybírám si světový jazyk helpu - jasně angličtina. Áááá, tady se cosi píše o původním týmu tvůrců. Moment!! Neviděli jsme se už někde??? No jasně, říkám, vždyť se jedná o jeden z polského týmu braků roku 1995 - 96, kdy, jak všichni víme, vznikaly organizované skupiny těchto (nechci říct ani snad programatorů) nadšenců a zaplavovaly trh herním odpadem všeho druhu. Jen hodně málo se jich přecedilo přes husté, byť jen mírně nadprůměrné, hodnotící sýto. No uvidíme, co se za 2 roky (ne)změnilo.

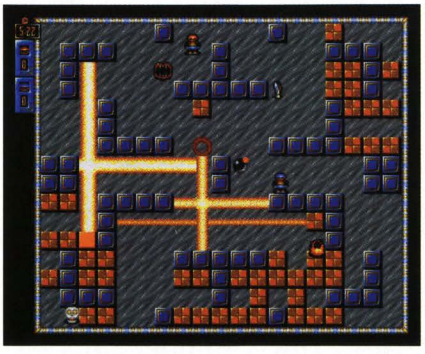
Překvapení se (ne)koná! Obrazovka podivně zablikala a už je to tu. První a jediná změna: Vše je poangličtěno. Díky bohu. Kdyby zůstala polština, tak bych se asi zbláznil, a kdyby snad němčina, tak se radši zastřelím a gamesu pošlu zpátky *(pokud by se s tím pozůstalí obtěžovali -pozn. Joe).* Jinak vše zůstalo při starém. V options se dá zvolit počet hráčů - maximálně šest, a dokonce všichni můžou být i lidé (jenom vlastnit adaptér pro čtyři joysticky), ale i bez rozbočovače to celkem jde, dva človíčci s joysticky a dva na klávesách. No a teď se konečně dostanu k meritu MegaBlastu. Na obrazovce, v designerském stylu ála starý dobrý megahit DynaBlaster, pobíhá určitý počet lidí, jejichž hlavním úkolem je bojovat, soupeřit a vydržet. Po každém vítězství se přičte jeden bodík a tak stále dokola, dokud někdo nevyhraje určitý počet kol. Pak je šampion (he he he).

K zabíjení slouží jednak bomby, ty vybuchnou takovou silou, jakou ingrediencí je naplníte (tj. kolik stihnete vzít bonusů). Druhým a posledním typem zbraně (aby toho nebylo moc, že?) je bomba létající, která po své aktivaci (obvykle po zběsilém mačkání a lámání páky do všech směrů) přeletí jakékoliv území a po určité chvíli exploduje. Překážky na cestě jsou dvojího druhu: obvyklé, které se dají odstranit výbuchem, a neobvyklé, které se odstranit nedají. No a to je vše. Čiň se a vyhraj. Vlastně je to taková menší deathmatchovská aréna.

Grafika je, jak jste z obrázků poznali, divná, ale musím uznat, že k tomuto typu her a pro ECS přiměřená - píšu si hodně horší průměr. Ozvučení nestojí za nic, těch pár samplů - to je snad vtip, ne? Bohužel nikoliv. Takže si zaznamenávám - slabota. A zůstaly mi tu dvě položky. Hudba, která je kupodivu skvělá (divte se!), dokonce je tu asi osm (kdo by to byl na ubohé dédéčko čekal) modulů, jenž naprosto perfektně dolaďují akci. A hratelnost - pro hráče 'sirotka' nic moc (hodí se na odreagování po nějakém pekelném zákysu). Ale ve dvou nebo více hráčích jsem se chvílemi i trochu bavil. Onehdá se nás totiž sešlo pět (bohužel jeden zůstal na ocet - adaptéra nět), takže vlastně čtyři, a zahráli jsme si perfektně. To jediné můžu uznat. Ale jako hra, se kterou bych měl strávit nejedno odpoledne, by Megablast totálně vybouchl.

-Martin

Grafika je mizerná, hudba stará, zábava nic moc. Radši si z minulého CD stáhněte BlitzBombers a máte to zadarmo!!! **-Joe**



EXCALIBUR ★★☆☆☆ 49

L.K. Avalon / APC&TCP, 1998. **Minimum:** A500, 1 MB RAM. **Doporučeno:** A1200, HD. **Testováno na:** A1230/50, 8 MB Fast RAM, HD.

Ducháčkovy kobky

Temné údolí duše

I. Ročník turnaje v **Dračím doupěti** pořádaný časopisem Ducháček

spolupořadatelé: časopis Excalibur a vydavatelství Altar

Vzduch byl nasáklý vůněmi jara a předtuchou deště. Rytíř stál na vrcholu skály a hleděl kamsi do dálky, kde se pod příkrovem těžkých černých mraků rýsovala silueta hradu Ceradon. Nejvyšší věže této prastaré stavby mizely v mracích a zdálo se, že s nimi splývají v jakési podivné a nic dobrého věštící symbióze.

Náhle se zablesklo a o skalní stěny se roztříštil zvuk hromu. Rytíř se nevědomky otřásl a pevněji sevřel jílec meče. Jeho oči byly stále upřeny k hradu a vítr, který se náhle zvedl, si pohrával s jeho pláštěm. Vítr, jenž přinášel bouři.

Nebyl to strach, kdo se dobýval do rytířovy mysli. Byla to zlá předtucha vlastního utrpení a bolesti. Cesta dlouhá několik mil, i kdyby jí jel v bouři, nebyla ničím proti místu - temnému hradu Ceradon - do kterého musel vstoupit. Možná se blížil čas jeho smrti, ale on stejně neměl na vybranou. Jed, který nakazil jeho duši se dal vyplavit jedině krví toho, kdo ho stvořil.

Znovu se zablesklo a tentokrát se blesk svezl přímo po jedné z hradních věží. Rytíř nečekal, až se ozve hrom a otočil se, aby vyrazil na cestu. Začalo pršet...

V temné a ponuré atmosféře se odehrává fantasy dobrodružství, na které tímto zveme všechny příznivce a hráče Dračího doupěte. O víkendu 20. - 21. 6. 1998 se uskuteční na ZŠ Tupolevova v Praze 9 - Letňanech turnaj v této hře na hrdiny, jehož největší předností je naprosto originální turnajový systém a pravidla. Tohoto dobrodružství se totiž můžete zúčastnit se svou vlastní postavou, na kterou jste za léta vašeho hraní již zvyklí a dobře ji znáte!!!

Jediné, co pro to musíte udělat, je poslat přihlášku a uhradit 100 Kč startovné (posílejte na běžný účet číslo 3676852098/0800, variabilní symbol je vaše rodné číslo a konstatní symbol je 0308).

Přihláška musí obsahovat následující údaje: jméno, příjmení, adresu (popř. i jiné spojení) a rodné číslo hráče + informaci, zda budete mít zájem o nocleh a občerstvení (hradí se až na místě - informace dostanete v materiálech) + jméno, rasu, povolání, úroveň, hodnoty vlastností, všechna kouzla a předměty vaší postavy (vše, co obsahuje Osobní deník).

Na základě dokladu o zaplacení a přihlášky, které zašlete na adresu: Ducháček, Tupolevova 516, Praha 9 - Letňany, 199 00, obdržíte od nás startovní materiály a detailní informace o turnaji - cena ubytování a občerstvení, verze pravidel a výjimky z nich, turnajový systém atd.

Hráči, kteří zašlou přihlášku po 1. 6. 1998 nebo přijdou rovnou na místo, riskují, že se nebudou moci zúčastnit se svou vlastní postavou, ale že jim bude nabídnuta některá z připravených postav.

Další informace hledejte v časopise Dech draka, Ducháček Special a dalším čísle Excaliburu.

Za organizátory Pavel Žďárek

Zveme všechny Hrdiny - přijďte změřit svou sílu!!

První cenou je skutečný MEČ + další ceny od pořadatelů!

STARTOVNÉ platba do 1. 6. 1998: **100 Kč** platba po 1. 6. 1998: **150 Kč** na místě: **150 Kč**

předplať si

EXCALIBUR,

ušetříš

čas i *peníze*

12 čísel jen ***960 Kč***

6 čísel jen ***480 Kč***

3 čísla jen ***240 Kč***

Doporučeně: *12 čísel 1200 Kč, 6 čísel 600 Kč, 3 čísla 300 Kč.*

Platbu proveďte složenkou typu C (k dostání na poště).
Adresát: PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.
Excalibur + CD poté budete dostávat od nejbližšího čísla.

dotazy: *tel. 02 / 66 71 23 15 - 6*